

A profaning play *Play is a profaning act, capable of neutralizing the aura of the sacred, by opening any objects to new possible uses. It features a form of virtuous, differential repetition, thus alternative to the "eternal return of the same" which, besides mythical rituals, also characterizes capitalist modes of production. Precisely because of its ability to oppose these trends, play has become a privileged object in avant-garde architectural research of the last century.**

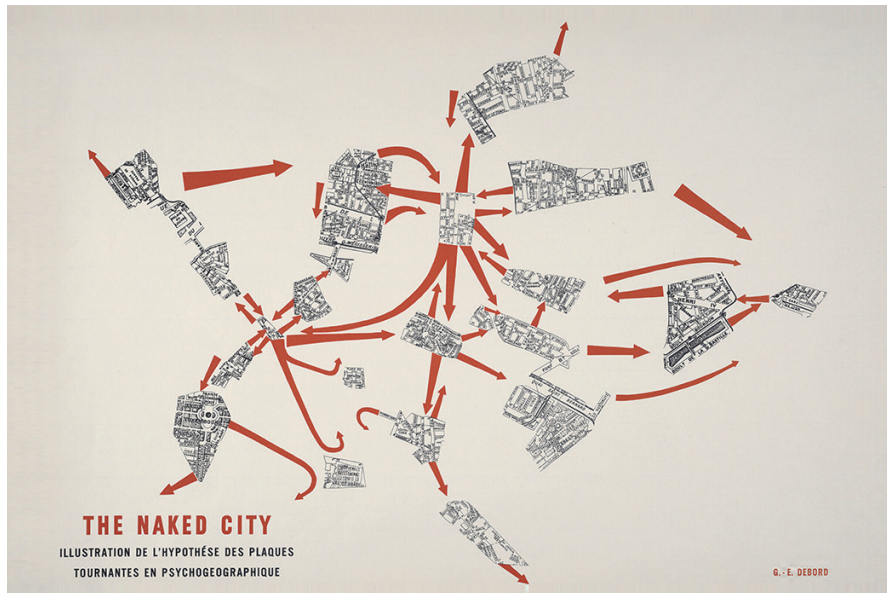
Dalle ironiche provocazioni di Piero Portaluppi, alle giocose utopie di Ettore Sottsass, fino agli esperimenti di Bruno Munari, nel Novecento la speculazione progettuale sovente ricorre alla dimensione ludica, quale terreno fecondo di sperimentazione creativa. Eppure prettamente distruttiva è, in realtà, la natura del gioco, come dimostra il tentativo di Hermann Finsterlin di screditare la tradizione architettonica accademica mitteleuropea che lo precede, riducendola ad un banalissimo e vuoto gioco formale di stili: lo "Stilspiel". Il gioco implica una distruzione creatrice, come sembrano suggerire gli infanti quando fanno a pezzi i propri giocattoli, per poi cercare di ricomporli. Ma il vero carattere dell'esperienza ludica risiede, in verità,

nel suo situarsi precisamente nel mezzo di un conflitto tra due polarità: il sacro e il profano.

In Homo Ludens, Johan Huizinga dimostra la derivazione della sfera del gioco da quella del sacro: i giochi di palla non sarebbero altro che l'evoluzione di antichi rituali mitici, che un tempo rievocavano la contesa tra divinità per il possesso del sole (Huizinga, 1938). Del resto, qualora finisse tra le mani di un bambino, una qualsiasi statuetta utilizzata in riti propiziatori diventerebbe una bambola, un giocattolo. Ma allo stesso tempo, come precisa il linguista

Émile Benveniste, il gioco si discosta dal sacro perché mantiene soltanto una metà dell'operazione religiosa: esso ne conserva la struttura, ovvero il "rituale", ma inesorabilmente ne dimentica il senso, cioè il "mito" (Benveniste, 1947).

Nel gioco Walter Benjamin individua una forma di reiterazione alternativa a quella sacra (Montanelli, 2017). Se da un lato, infatti, le religioni cultuali ripetono in modo eternamente uguale (basti pensare alla ciclicità delle feste religiose, che scandiscono chiari intervalli temporali), dall'altro il bambino ripete compulsivamente quando, instancabile, non



01. The Naked City. Illustration de l'hypothèse des plaques tournantes en psychogéographique. Perlmild & Rosengreen, Copenhagen, 1957. Guy Debord & Asger Jorn



02. New Babylon, Constant Nieuwenhuis, 1971, matita, acquarello, fotomontaggio. Tom Haartsen, Collection Gemeentemuseum Den Haag, NL



03. Dijkstraat Playground, Aldo van Eyck, 1954. Gemeentearchief Amsterdam

vuol proprio smettere di giocare: ma il suo è un ripetere virtuoso e creativo, in modo sempre diverso, imputabile ad un puro desiderio di apprendimento. Il gioco viene compreso da Benjamin come misura difensiva contro le insidie di una forma sacrale di ripetizione dell'eterno ritorno, proprio per il fatto che è in grado di neutralizzare l'aura, ovvero di riportare il sacro alla dimensione dell'uso. Si tratta di un'operazione desacralizzante, profanatoria. Parafrasando la definizione che ne dà Giorgio Agamben: profanare significa compromette il carattere sacro di qualcosa, aprire a nuove possibilità di utilizzo (Agamben, 2005).

Ma dove si insinua oggi la minaccia di una ripetizione ciclico-sacrale? Sebbene la religione vada oggi inevitabilmente perdendo la sua capacità di strutturare i valori delle società contemporanee, il carattere sacrale nondimeno permane ad un livello ancora più intrinseco di organizzazione della nostra società: il sistema economico capitalistico infatti, nel modo in cui ripete eternamente l'uguale, denuncia il comportamento di una vera e propria religione mitica². La ricerca costante e fantasmagorica di

un'illusoria novità si traduce in un circolo vizioso di produzione e consumo che non prevede mai possibilità di variazione nei sistemi produttivi.

L'atteggiamento ludico è forse l'unico in grado di mettere sotto scacco tali logiche, seppure anche solo nella frazione di un secondo. Per tale motivo il gioco diviene oggetto privilegiato della speculazione architettonica: per questo Aldo Van Eyck individua nel playground un nuovo modo di appropriazione dello spazio urbano, in grado di rilanciare i concetti di "luogo" e "occasione" contro quelli modernisti di "tempo" e "spazio" della città funzionalista tanto decantata nei CIAM; per questo Cedric Price trascorre dieci instancabili anni a cercare di dar forma ad un edificio - il Fun Palace - che sia in grado di soddisfare le esigenze del divertimento dell'uomo contemporaneo; per questo Constant Nieuwenhuis dà forma a New Babylon, una città pensata per accogliere le esigenze dell'homo ludens, il quale dedica la propria vita interamente alla sperimentazione di attività per il tempo libero.

Il caso più emblematico di questo impiego di strategie ludiche finalizzate allo scardinamento (profanazione) di un sistema dal carattere sacrale, è forse quello dell'Internationale situationniste, le cui stesse opere d'arte - il détournement³, la dérive e l'esplorazione psicogeografica⁴ - si configurano come vere e proprie situazioni di gioco. Solo in tal modo l'opera rifugge la forma oggettuale, difendendosi dalla mercificazione e dal proprio appiattimento sull'altare del valore di mercato.



04. Finsterlin, Il Gioco degli Stili, 1921. Staatsgalerie Stuttgart. Archiveofaffinities

il gioco conserva la struttura del sacro, il "rituale", ma ne dimentica il senso, cioè il "mito"

È un voler sfuggire a logiche altresì ineludibili, che dettano il funzionamento di una società che è costitutivamente "seria". E se fosse possibile rinunciare a questa serietà, in nome di una rifondazione ludica del mondo? Il gioco profanatore apre il progetto d'architettura a nuovi scenari: diventa così un chiaro strumento politico di evasione.*

NOTE

- 1 - Concetto teorizzato da Finsterlin nel saggio "La genesi dell'architettura mondiale o la derivazione delle cattedrali come giochi di stili" pubblicato nel terzo numero di Frühlicht, nel 1922.
- 2 - W. Benjamin, Capitalismo come religione (a cura di C. Salzano), Il Nuovo Melangolo, 2013.
- 3 - Il détournement ("dirottamento") è una tecnica che mira ad intervenire su un supporto mediatico (come la pubblicità di un giornale o una mappa) operando su di esso una variazione giocosa che ne sconvolge il senso originale.
- 4 - L'esplorazione pratica del territorio attraverso un cieco divagare (deriva).

BIBLIOGRAFIA

- Agamben G., "Profanazioni", Edizione Nottetempo, Roma, 2005.
- Benjamin W., "L'opera d'arte nell'epoca della riproducibilità tecnica. Arte e società di massa", Piccola Biblioteca Einaudi, Torino, 1991.
- Benveniste É., "Il gioco come struttura", in "Deucalion", 1947, n. 2, pp.159-167.
- Debord G. -E., "La società dello spettacolo", Massari Editore, Bolsena, 2002.
- J. Huizinga, "Homo Ludens" (1938), by Routledge & Kegan Paul Ltd, London, Boston and Henley 1949.
- Montanelli M., "Il principio ripetizione. Studio su Walter Benjamin", Edizioni Mimesis, Milano, 2017.

Il gioco profanatore

Il progetto del ludico come strumento politico di evasione